

Regolamento Pokémon

INDICE:

- 1 → Preparazione al gioco e scelta dei pokémon
- 2 → Fase della battaglia
- 3 → Informazioni utili

1. Prima fase

La prima fase del gioco consiste con la scelta della squadra pokemon. Vengono composte 2 squadre da 6 persone e ogni componente sceglie un pokémon, che dovrà essere diverso da quello selezionato dagli altri componenti della sua squadra.

Per poter inserire un pokémon in squadra ci sono 3 modi diversi: scrivendo il nome nell'apposita barra, attivando il comando vocale(in questo caso il nome del pokémon dovrà essere detto a voce sul microfono) oppure attraverso il bottone random che sceglie casualmente un pokemon.



Schermata in cui vengono scelti i pokemon

Esempio:

- la prima squadra sceglie Venusaur (Pokémon tipo Erba/Veleno), proveniente da una discussione con i compagni di squadra
- Esegue l'operazione per ogni pokemon (6 volte).
- A questo punto inizia a scegliere la seconda squadra con le stesse modalità

Esempio di ciò che avverrà in classe:

- I bambini si suddividono nelle due squadre e scelgono due capitani
- I capitani fanno sasso carta forbice, chi vince decide chi inizia la scelta dei pokémon
- Avviene la scelta dei pokémon come sopraindicato. Un bambino alla volta andrà a selezionare un pokémon.
- Una volta scelti i pokémon si inizierà la battaglia

2. Seconda fase

La seconda fase di gioco consiste nella battaglia vera e propria.

Il primo pokémon viene inserito dal computer e sarà il primo selezionato.

Ora inizia la fase di selezione della mossa da eseguire che verrà scelta da un set di 4 attacchi. Per rendere il gioco meno monotono, le mosse di un pokémon cambiano ad ogni partita: ogni volta che un pokémon viene schierato in campo, vengono scelte, casualmente, da un database.

La mossa, può essere effettuata negli stessi modi in cui veniva scelto un pokémon, seguendo un dizionario prestabilito che distingue due casi principali: mettere un nuovo pokémon in campo o eseguire una mossa di attacco; il dizionario prevede rispettivamente le seguenti forme: “Nome pokémon + i choose you” e “use nome mossa now”.

Nella casella della mossa non vengono visualizzati i danni che effettua. Dovranno essere imparati dallo studente.



Schermata di gioco. Sulla destra il Team 2 e sulla sinistra il Team 1

La precedenza per chi esegue prima la mossa va alla squadra che ha in campo il pokémon con la statistica della velocità più alta.

Nel caso venga cambiato pokémon, se l'avversario ha scelto una mossa, indipendentemente dalla velocità dei pokémon viene in ogni caso effettuato prima lo scambio e successivamente il pokémon schierato subirà la mossa, altrimenti, se anche l'avversario effettua un cambio, nessuno dei pokémon subirà dei danni.

I tipi dei pokémon e delle mosse influiscono sul danno inflitto/ricevuto. Ad esempio una mossa di tipo fuoco recherà il doppio dei danni a qualsiasi pokémon tipo Erba, ma viceversa una mossa di Tipo Erba infligge la metà dei danni ai pokémon tipo Fuoco. Tutti gli svantaggi e vantaggi sono raffigurati nella seguente tabella:

Bersaglio → ↓ Mossa	NORMALE	LOTTA	VOLANTE	VELENO	TERRA	ROCCIA	ELETTRO	SPETTRO	ACCIAIO	FUOCO	ACQUA	ERBA	ELETTRO	PSICO	GHIACCIO	DRAGO	BUIO	FOLETTO
NORMALE	1x	1x	1x	1x	1x	½x	1x	0x	½x	1x	1x	1x	1x	1x	1x	1x	1x	1x
LOTTA	2x	1x	½x	½x	1x	2x	½x	0x	2x	1x	1x	1x	1x	½x	2x	1x	2x	½x
VOLANTE	1x	2x	1x	1x	1x	½x	2x	1x	½x	1x	1x	2x	½x	1x	1x	1x	1x	1x
VELENO	1x	1x	1x	½x	½x	½x	1x	½x	0x	1x	1x	2x	1x	1x	1x	1x	1x	2x
TERRA	1x	1x	0x	2x	1x	2x	½x	1x	2x	2x	1x	½x	2x	1x	1x	1x	1x	1x
ROCCIA	1x	½x	2x	1x	½x	1x	2x	1x	½x	2x	1x	1x	1x	1x	2x	1x	1x	1x
ELETTRO	1x	½x	½x	½x	1x	1x	1x	½x	½x	½x	1x	2x	1x	2x	1x	1x	2x	½x
SPETTRO	0x	1x	1x	1x	1x	1x	1x	2x	1x	1x	1x	1x	1x	2x	1x	1x	½x	1x
ACCIAIO	1x	1x	1x	1x	1x	2x	1x	1x	½x	½x	½x	1x	½x	1x	2x	1x	1x	2x
FUOCO	1x	1x	1x	1x	1x	½x	2x	1x	2x	½x	½x	2x	1x	1x	2x	½x	1x	1x
ACQUA	1x	1x	1x	1x	2x	2x	1x	1x	1x	2x	½x	½x	1x	1x	1x	½x	1x	1x
ERBA	1x	1x	½x	½x	2x	2x	½x	1x	½x	½x	2x	½x	1x	1x	1x	½x	1x	1x
ELETTRO	1x	1x	2x	1x	0x	1x	1x	1x	1x	1x	2x	½x	½x	1x	1x	½x	1x	1x
PSICO	1x	2x	1x	2x	1x	1x	1x	1x	½x	1x	1x	1x	1x	½x	1x	1x	0x	1x
GHIACCIO	1x	1x	2x	1x	2x	1x	1x	1x	½x	½x	½x	2x	1x	1x	½x	2x	1x	1x
DRAGO	1x	1x	1x	1x	1x	1x	1x	1x	½x	1x	1x	1x	1x	1x	1x	2x	1x	0x
BUIO	1x	½x	1x	1x	1x	1x	1x	2x	1x	1x	1x	1x	1x	2x	1x	1x	½x	½x
FOLETTO	1x	2x	1x	½x	1x	1x	1x	1x	½x	½x	1x	1x	1x	1x	1x	2x	2x	1x

<https://wiki.pokemoncentral.it/Tipo>

Una squadra vince la partita quando elimina tutti e 6 i pokemon della squadra avversaria, se una partita non viene finita può essere ripresa in un secondo momento senza problemi. Per iniziare una nuova partita, o comunque togliere i pokemon selezionati, basterà premere la scritta "zuckemon" in alto alla pagina.

Cliccando il pulsante “Statistiche” sarà possibile per le maestre, tramite l’inserimento di una password già impostata, cambiare le caratteristiche di un pokémon in base a degli eventi esterni al gioco, quali possono essere delle domande fatte agli alunni.

3. INFO

Requisiti:

- La classe dovrà essere dotata di un computer con il microfono e della LIM.
- I bambini dovranno aver imparato sia i pokémon che le loro mosse.
- E’ meglio che le squadre non cambino per migliorare l’intesa tra i giocatori.

Caratteristiche di un pokemon:

- **PS** → La quantità di danni che può subire prima di andare KO.
- **Attacco** → La potenza delle mosse fisiche del pokémon.
- **Attacco Speciale (Att. Sp.)** → La potenza delle mosse speciali del Pokémon.
- **Difesa** → La resistenza del pokémon dalle mosse fisiche.
- **Difesa Speciale (Dif. Sp.)** → La resistenza del pokémon dalle mosse speciali.

Una possibile variante, che renda tutta la classe partecipe, è quella di fare due squadre composte ognuna dalla metà degli alunni della classe. Facendo questo più bambini saranno specializzati sullo stesso tipo di pokémon aumentando il confronto tra di loro.

